

Guitar Effects & Amp Simulator

GB / GBX

MODE D'EMPLOI

Merci beaucoup d'avoir choisi le **GB/GBX** ZOOM.

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi pour découvrir toutes les fonctions du **GB/GBX** afin que vous puissiez pleinement l'utiliser pendant de longues années.

Veuillez conserver ce mode d'emploi dans un endroit pratique pour vous y référer ultérieurement.



Sommaire

Précautions de sécurité et d'emploi.....	2	Emploi des rythmes	28
Introduction	3	Emploi du Looper	30
Termes utilisés dans ce manuel	3	Emploi des fonctions d'interface audio.....	36
Nomenclature des parties	4	Réglage de la pédale d'expression	37
Mise sous tension	6	Mise à jour du firmware	38
Réglage des effets.....	8	Restauration des réglages d'usine par défaut du GB/GBX	39
Sélection des patches.....	12	Types et paramètres d'effet.....	40
Mémorisation des patches	14	Guide de dépannage.....	58
Réglage des paramètres propres aux patches.....	16	Caractéristiques techniques	59
Changement de divers réglages.....	20	Liste des rythmes	59
Emploi de l'accordeur	26		



Précautions de sécurité et d'emploi

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ

Dans ce mode d'emploi, des symboles servent à mettre en évidence des avertissements et précautions que vous devez lire pour éviter les accidents. Leur signification est la suivante :

 Danger	Risque de blessures sérieuses voire mortelles
 Attention	Risque de blessures corporelles et de dommages pour l'équipement.

Autres symboles

	Actions requises (obligatoires)
	Actions interdites

 **Danger**

Fonctionnement avec adaptateur secteur

- ⚠ Avec cette unité, n'utilisez qu'un adaptateur secteur AD-16 ZOOM.
- ⊘ Ne faites rien qui puisse entraîner un dépassement de la valeur nominale des prises d'alimentation et autres équipements de raccordement électrique. Avant d'utiliser cet équipement dans un pays étranger ou dans une région où la tension électrique diffère de celle inscrite sur l'adaptateur secteur, consultez toujours au préalable un revendeur de produits ZOOM et utilisez l'adaptateur secteur approprié.

Fonctionnement sur piles

- ⚠ Utilisez 4 piles AA 1,5 volt conventionnelles (alcalines ou nickel-hydrure de métal).
- ⚠ Lisez attentivement les étiquettes d'avertissement des piles.
- ⚠ Quand vous utilisez l'unité, le compartiment des piles doit toujours être fermé.

Modifications

- ⊘ N'ouvrez jamais le boîtier et ne tentez jamais de modifier le produit.

 **Précautions**

Manipulation du produit

- ⚠ Ne laissez pas tomber l'unité, ne la heurtez pas et ne lui appliquez pas une force excessive.
- ⚠ Veillez à ne pas y laisser entrer d'objets étrangers ni de liquide.

Environnement de fonctionnement

- ⊘ Ne pas utiliser en cas de températures extrêmes, hautes ou basses.
- ⊘ Ne pas utiliser près de chauffages, de poêles et autres sources de chaleur.
- ⊘ Ne pas utiliser en cas de très forte humidité ou d'éclaboussures.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux soumis à des vibrations excessives.
- ⊘ Ne pas utiliser dans des lieux où règne une poussière excessive ou du sable.

Manipulation de l'adaptateur secteur

- ⚠ Quand vous débranchez l'adaptateur de la prise, tirez toujours sur le boîtier de l'adaptateur.
- ⚠ Durant un orage ou en cas de non utilisation prolongée, débranchez l'adaptateur secteur de la prise secteur.

Manipulation des piles

- ⚠ Installez les piles avec la bonne orientation +/-.
- ⚠ Utilisez le type de pile spécifié. Ne mélangez pas piles neuves et anciennes ni des piles de marques ou types différents. En cas de non utilisation prolongée, retirez les piles de l'appareil.
- ⚠ Si les piles ont coulé, essayez soigneusement le compartiment des piles et ses contacts pour retirer tout résidu de pile.

Connexion des câbles aux prises d'entrée et de sortie

- ⚠ Éteignez toujours tous les appareils avant de connecter des câbles.
- ⚠ Débranchez toujours tous les câbles de connexion et l'adaptateur secteur avant de déplacer l'unité.

Volume

- ⊘ N'utilisez pas le produit à fort volume durant longtemps.

Précautions d'emploi

Interférences avec d'autres appareils électriques

Pour des raisons de sécurité, le **G3/G3X** a été conçu afin de minimiser l'émission de rayonnement électromagnétique par l'appareil et les interférences électromagnétiques externes. Toutefois, un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques peut entraîner des interférences s'il est placé à proximité. Si cela se produit, éloignez le **G3/G3X** de l'autre appareil. Avec tout type d'appareil électronique à commande numérique, y compris le **G3/G3X**, les interférences électromagnétiques peuvent entraîner un mauvais fonctionnement, altérer voire détruire les données et causer d'autres problèmes inattendus. Prenez toujours toutes vos précautions.

Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer les faces de l'appareil si elles sont sales. Si nécessaire, utilisez un chiffon humidifié bien essoré. N'utilisez jamais de nettoyeurs abrasifs, de cires ou de solvants, y compris alcool, benzène et diluant pour peinture.

Mauvais fonctionnement

Si l'appareil est cassé ou fonctionne mal, débranchez immédiatement l'adaptateur secteur, basculez l'interrupteur d'alimentation sur OFF et débranchez les autres câbles. Contactez le magasin dans lequel vous avez acheté l'appareil ou le SAV ZOOM avec les informations suivantes : modèle, numéro de série du produit et symptômes spécifiques de la panne ou du mauvais fonctionnement, ainsi que vos nom, adresse et numéro de téléphone.

Copyrights

- Windows®, Windows Vista® et Windows® 7 sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft®.
- Macintosh® et Mac OS® sont des marques commerciales ou déposées d'Apple Inc.
- Tous les autres noms de produit, marque et société mentionnés dans cette documentation sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Note : toutes les marques commerciales et déposées mentionnées dans ce mode d'emploi n'ont qu'un but indicatif et ne sont pas destinées à enfreindre les droits d'auteur de leurs détenteurs respectifs.

Introduction

Six effets simultanés

Vous pouvez sélectionner jusqu'à six effets et les ordonner comme vous le voulez puis les utiliser simultanément. Avec les touches SCROLL, vous pouvez rapidement changer les effets affichés.

Comme si vous utilisiez des pédales d'effet

Les écrans peuvent afficher trois effets à la fois, ce qui vous permet de les contrôler de façon intuitive au moyen des boutons de paramètre et des pédales commutateurs.

Modélisation réaliste d'amplificateur

À l'aide de notre nouveau DSP ZFX-IV, nous avons fidèlement recréé la riche distorsion avec harmoniques et la compression caractéristiques des amplis à lampes.

Les sons modélisés et peaufinés avec précision sont extrêmement réactifs à la dynamique d'attaque des cordes et à la commande de volume de la guitare.

Combinez divers effets comme vous le voulez

Avec plus de 100 types d'effets que vous pouvez librement combiner, le **GB/GBX** est un multi-effet qui laissera libre cours à votre imagination.

Un Looper synchronisable avec les rythmes

Le Looper peut se synchroniser sur les rythmes et enregistrer des phrases atteignant 40 secondes.

Fonctionne avec le logiciel Edit & Share de ZOOM

Le **GB/GBX** peut être utilisé avec le logiciel Edit & Share, qui est un éditeur de patch et un bibliothécaire sur ordinateur pour conserver une copie des patches et changer l'ordre des effets. Consultez le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp/>) pour plus d'informations sur Edit & Share.

Termes utilisés dans ce manuel

Patch

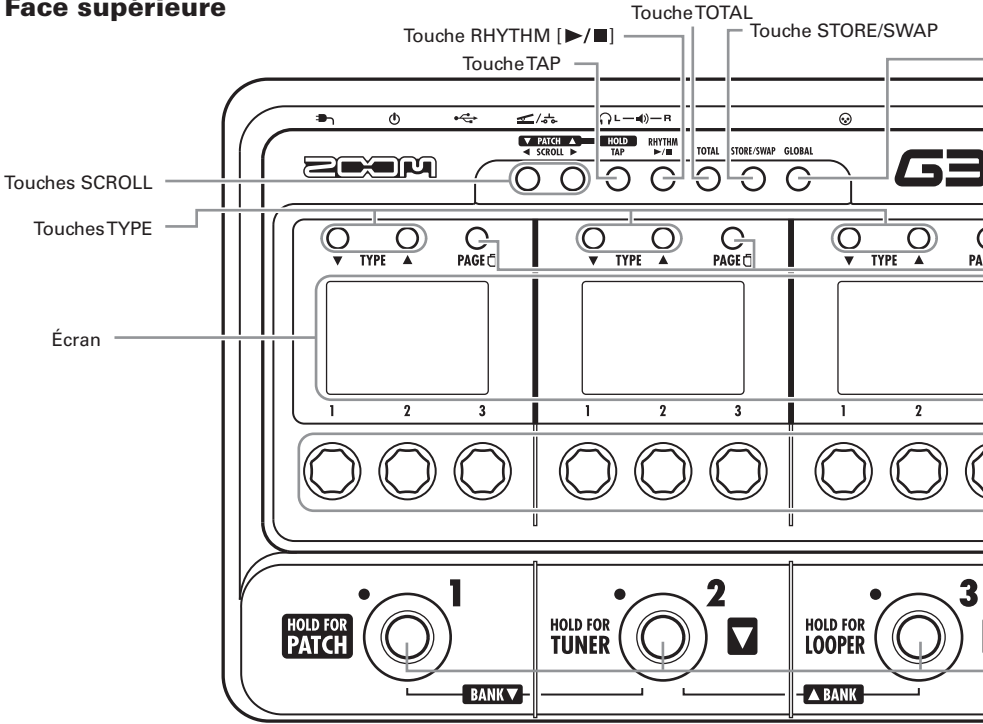
Le statut ON/OFF et les réglages des paramètres de chaque effet sont mémorisés dans des "patches". Utilisez les patches pour sauvegarder et rappeler les effets. Le **GB/GBX** peut mémoriser 100 patches.

Banque

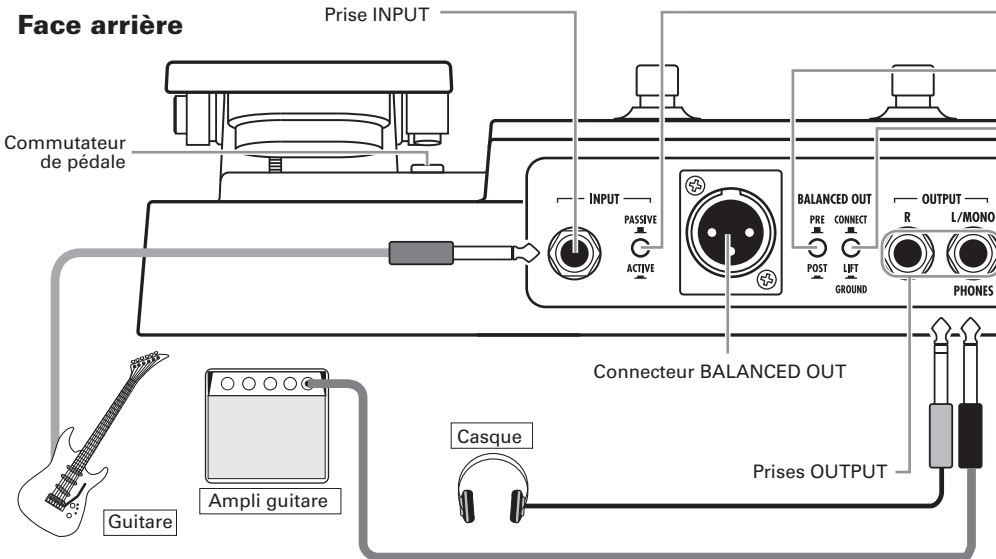
Un groupe de dix patches est appelé une "banque". Le **GB/GBX** a 10 banques intitulées A-J.

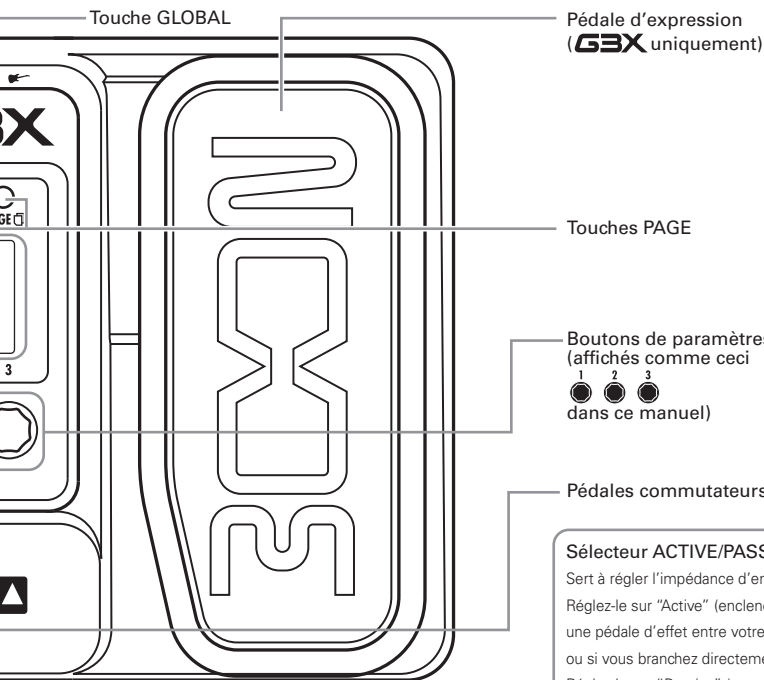
Nomenclature des parties

Face supérieure



Face arrière





Sélecteur ACTIVE/PASSIVE

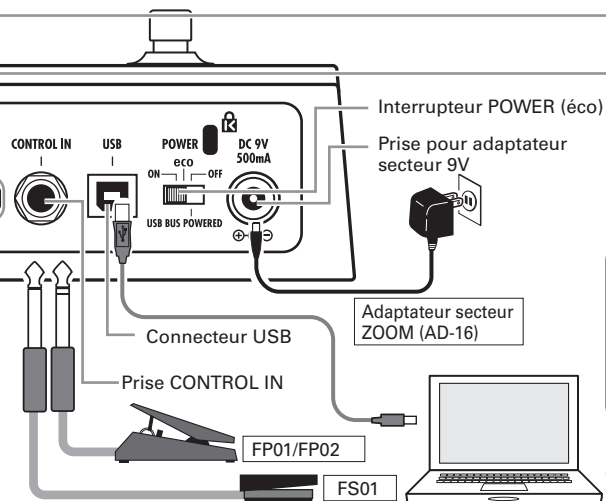
Sert à régler l'impédance d'entrée du **G3/G3X**. Réglez-le sur "Active" (enclenché) si vous avez branché une pédale d'effet entre votre instrument et le **G3/G3X** ou si vous branchez directement une guitare à micros actifs. Réglez-le sur "Passive" (non enclenché) si vous branchez directement une guitare à micros passifs.

Sélecteur PRE/POST

Sert à choisir le point auquel est pris le signal produit par la prise BALANCED OUT. Réglez-le sur "POST" (enclenché) pour produire le signal pris après les effets du **G3/G3X**. Ou réglez-le sur "PRE" (non enclenché) pour produire le signal pris avant les effets du **G3/G3X**.

Commutateur de masse (GROUND)

Sert à relier la prise BALANCED OUT à la masse ou à l'en séparer. Réglez-le sur "LIFT" (enclenché) pour séparer le trajet du signal de la broche de masse. Réglez-le sur "CONNECT" (non enclenché) pour le relier à la broche de masse.



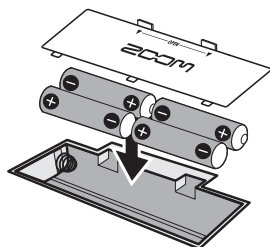
Mise sous tension

Pour mettre sous tension

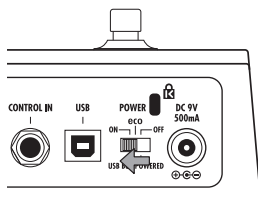
- Baissez le volume de l'amplificateur au minimum.

■ Alimentation par piles

Insérez des piles dans le compartiment prévu à cet effet et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



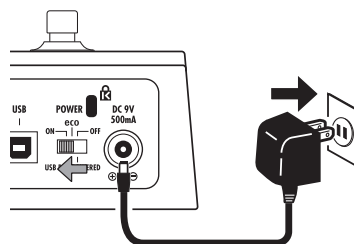
Dessous de l'unité



- Allumez l'amplificateur et montez son volume.

■ Alimentation par adaptateur

Branchez l'adaptateur secteur et réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.



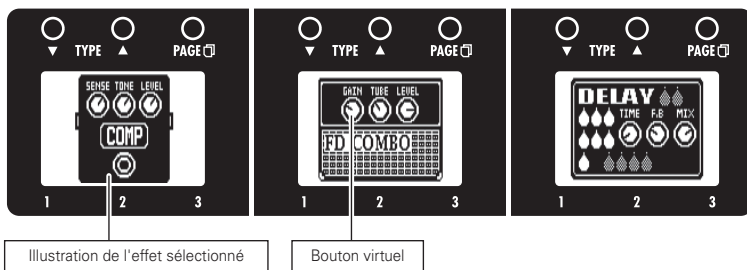
Réglage "eco" (économique) de l'interrupteur POWER

Si le **GB / GBX n'est pas utilisé durant environ 25 minutes, il passe automatiquement en veille.**

Si un signal de guitare entre, le **GB / GBX** ne passe pas automatiquement en veille.

Informations affichées

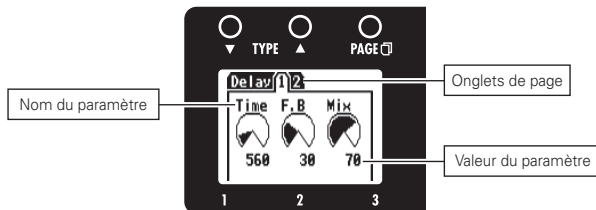
■ Les écrans d'accueil affichent le patch actuel



CONSEIL

- Les positions des boutons virtuels changent avec les valeurs des paramètres.

■ Les écrans d'édition affichent les paramètres édités

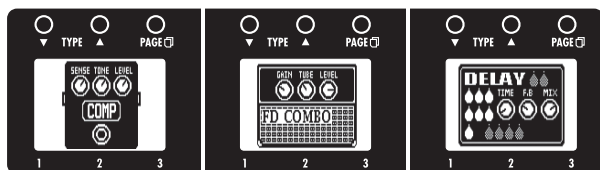


CONSEIL

- Si 4 paramètres ou plus peuvent être réglés, plusieurs onglets de page s'affichent.

Réglage des effets

Vérifiez que ce sont bien les écrans d'accueil qui sont affichés.

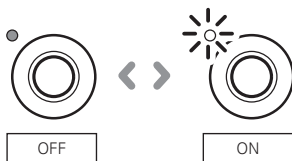


1 Pour activer/désactiver les effets

- Pressez   et .



- Commutez l'effet ON/OFF.



NOTE

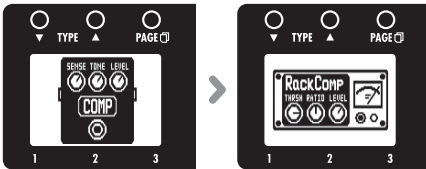
- Un effet est activé (ON) quand la DEL de sa pédale commutateur est allumée.
- Un effet est désactivé (OFF) quand la DEL de sa pédale commutateur est éteinte.

2 Pour sélectionner un type d'effet

- Pressez  TYPE .



- Le type d'effet change.



CONSEIL

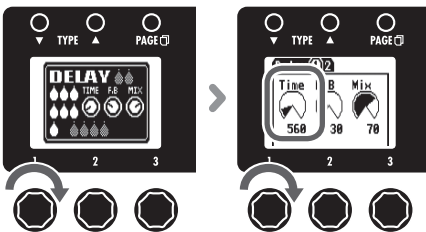
- Voir page 40 pour des informations sur les types et paramètres d'effet.
- Quand la fonction AUTO SAVE du menu GLOBAL est activée (ON), les changements faits sont sauvegardés automatiquement (voir page 24).

3 Pour régler les paramètres

- Tournez ,  et .



- L'écran d'édition s'ouvre pour que vous puissiez régler les paramètres.

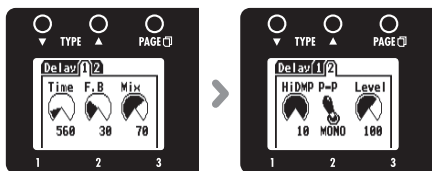


NOTE

- Le temps, la vitesse et quelques autres paramètres d'effet peuvent être réglés en unités de note synchronisées sur le tempo.

4 Pour changer de page

- Pressez  .
▼
- La page suivante s'ouvre.



Capacité de traitement d'effet



Le **GB/GBX** vous permet de combiner six effets comme vous le voulez. Toutefois, si vous associez des types d'effet nécessitant une grande puissance de traitement (les modèles d'ampli, par exemple), la capacité de traitement disponible peut être insuffisante. Si le traitement requis par un effet dépasse la capacité disponible, l'effet est court-circuité et un message "DSP Full!" apparaît. Cela peut être évité en changeant un ou plusieurs des types d'effet ou en les réglant sur THRU.

NOTE

- Un effet consomme la même puissance de traitement, qu'il soit ou non activé.

CONSEIL

- Maintenez le bouton  pressé au moins une seconde pour immédiatement régler un effet sur THRU.





5 Pour passer en revue les effets affichés

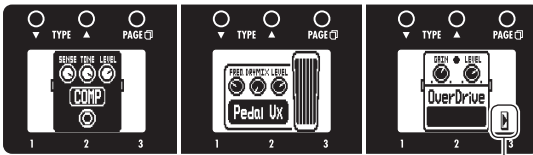
- Pressez  .

Exemple : Si vous pressez .

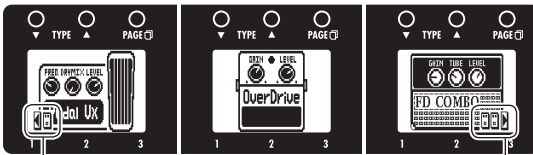
CONSEIL

Vous pouvez aussi faire défiler les effets à l'aide des pédales commutateurs.

- Gauche : pressez  et  simultanément.
- Droite : pressez  et  simultanément.



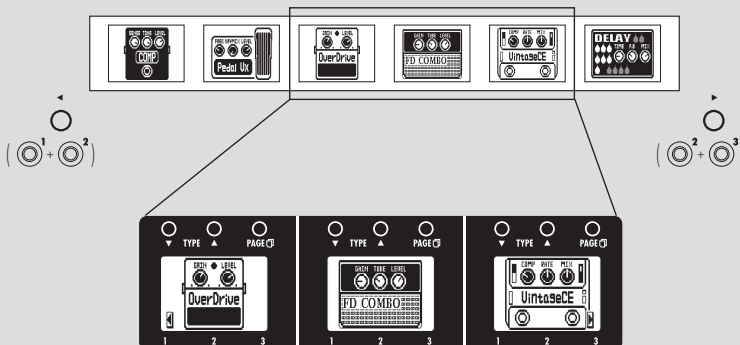
Indique qu'il y a d'autres effets dans cette direction.



Indique le nombre d'effets non visibles dans cette direction.

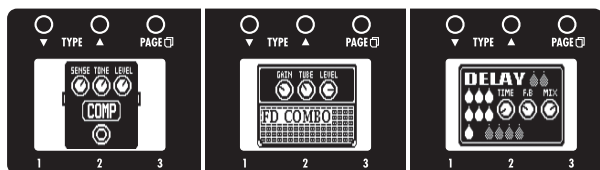
À propos du défilement des effets

Avec le **GB/G3X**, vous pouvez disposer et utiliser jusqu'à six effets simultanément. L'affichage présente trois de ces effets à la fois. En faisant défiler, vous pouvez accéder à d'autres parties de la chaîne d'effets et voir des effets qui peuvent avoir été masqués.



Sélection des patches

Vérifiez que c'est bien l'écran d'accueil qui est affiché.

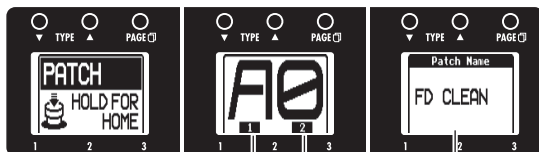


1 Pour activer la sélection de patch

- Maintenez **HOLD FOR PATCH**  pressée durant 1 seconde.



- Les écrans affichent la banque, le numéro et le nom du patch.






Noms de la banque

N° du patch

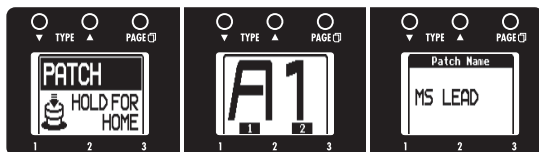
Nom du patch

2 Pour changer de patch




- Pressez ² pour sélectionner le patch immédiatement inférieur.
- Pressez ³ pour sélectionner le patch immédiatement supérieur.
- Tournez ² de l'effet du milieu.








- Le numéro et le nom du patch changent.

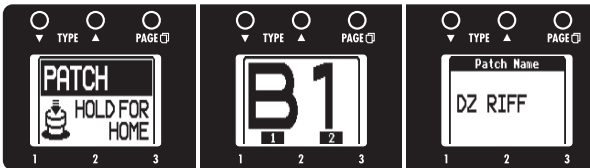


CONSEIL

- Vous pouvez aussi changer les patches en pressant  **SCROLL**  tout en maintenant pressé  **TAP**.

3 Pour changer de banque

- Pressez en même temps ¹ et ² pour sélectionner la banque immédiatement inférieure.
 - Pressez en même temps ² et ³ pour sélectionner la banque immédiatement supérieure.
 - Tournez ¹ de l'effet du milieu.
- ▼
- Le nom et la banque du patch changent.



NOTE

- Quand deux pédales commutateurs sont pressées en même temps, le son peut être affecté par celle qui a été pressée légèrement avant l'autre. Pour éviter cela, ne produisez pas de son quand vous changez de banque.

4 Pour revenir aux écrans d'accueil


- Maintenez  ¹ pressée durant 1 seconde.




Mémorisation des patches

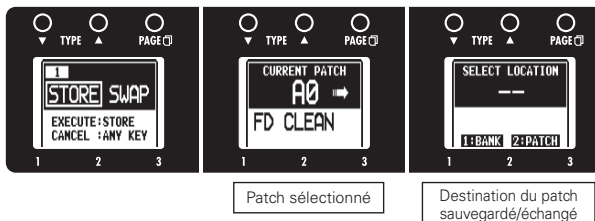
Quand la fonction AUTO SAVE est activée (ON), les réglages sont sauvegardés automatiquement après que les paramètres aient été réglés.

1 Pour mémoriser un patch ou l'échanger avec un autre

- Pressez  .



-  clignote et les écrans ci-dessous s'affichent.



2 Pour choisir de mémoriser ou d'échanger le patch

- Tournez  de l'effet de gauche.



Mémoriser (Store)



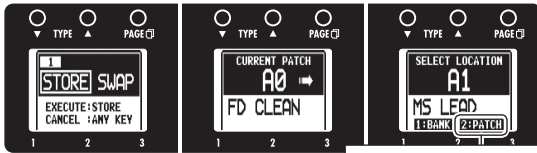
Échanger (Swap)



3 Pour choisir où mémoriser/échanger le patch

■ Pour changer le numéro de patch où mémoriser/à échanger

- Tournez  de l'effet de droite.



Changer le numéro de patch

■ Pour changer la banque où mémoriser/à échanger

- Tournez  de l'effet de droite.




Changer la banque

NOTE

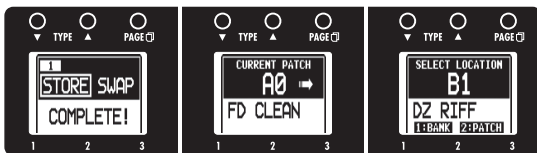
- Quand la fonction AUTO SAVE du menu GLOBAL est activée (ON), le patch actuellement actif ne peut pas être sélectionné comme destination.

4 Pour terminer la mémorisation/l'échange de patch


- Pressez  .



- Après que "COMPLETE!" se soit affiché, le patch à mémoriser/échanger s'ouvre.




CONSEIL

- Pour annuler cela, pressez toute autre touche que .

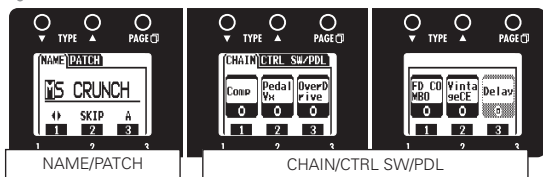
Réglage des paramètres propres aux patches

1 Pour activer le menu TOTAL

- Pressez  .

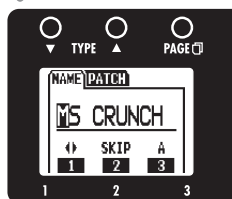
NOTE

- Les réglages faits pour les paramètres généraux (TOTAL) sont sauvegardés séparément pour chaque patch.





2 Pour changer le nom du patch

- Tournez ,  et  de l'effet de gauche.



 : Tournez  pour déplacer le curseur.

 : Tournez  pour changer le type de caractère/symbole.

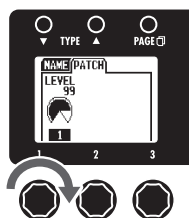
 : Tournez  pour changer le caractère.

NOTE

- Les caractères et symboles suivants peuvent être employés.
! # \$ % & ' () + , - . : = @ [] ^ _ ` { } ~ A-Z, a-z, 0-9, (espace)

3 Pour régler le niveau du patch

- Pressez  de l'effet de gauche et tournez  .






NOTE

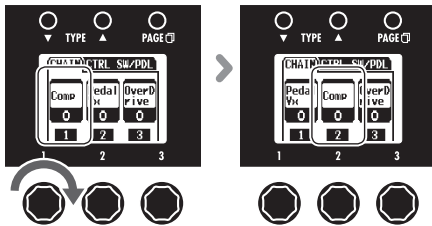
- La plage de réglage est 0-120.

CONSEIL

- Pour changer le volume général de tous les patches, réglez le niveau général (voir page 20).

4 Pour changer l'ordre des effets

- Tournez ,  et  des effets du milieu et de droite pour changer les positions d'effet.



CONSEIL

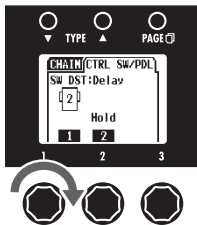
- Les effets qui sont hors service (OFF) apparaissent grisés.

5 Pour régler la fonction d'une pédale commutateur optionnelle


- Pressez  et tournez  de l'effet du milieu.



- Les fonctions d'effet qui peuvent être assignées sont indiquées.



CONSEIL

- BYPASS/MUTE : sert à court-circuiter ou à couper l'effet.
- TAP TEMPO : pressez successivement la pédale commutateur au tempo désiré pour fixer le tempo utilisé par les rythmes, le Looper et les effets.
- NO ASSIGN : aucune fonction n'est assignée à la pédale commutateur.
- Si le paramètre sélectionné à plusieurs fonctions, utilisez  pour en sélectionner une.



NOTE

- Pour utiliser la fonction choisie, l'effet correspondant doit aussi être activé (ON).
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les fonctions qui peuvent être assignées dans chaque effet.
- Si vous branchez une pédale FP01 ou FP02 ZOOM au **GBX**, vous pouvez vous en servir comme pédale de volume.

6 Pour régler la fonction d'une pédale d'expression

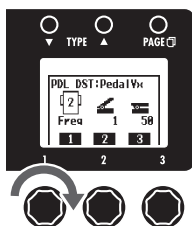
À l'aide de la pédale d'expression intégrée au **GBX** ou d'une pédale d'expression optionnelle (FP01/FP02 ZOOM) branchée à un **GB**, vous pouvez contrôler en temps réel le volume et les paramètres d'effet.

■ Pour sélectionner le paramètre contrôlé

- Pressez  de l'effet du milieu et tournez  de l'effet de droite.



- Les paramètres qui peuvent être assignés à la pédale d'expression sont affichés dans l'écran de droite.



NOTE

- Si plusieurs effets prenant en charge AUTO ASSIGN sont actifs, tous les paramètres leur correspondant seront assignés en même temps à la pédale d'expression.
- Voir "Types et paramètres d'effet" pour des détails sur les fonctions qui peuvent être assignées dans chaque effet.



CONSEIL

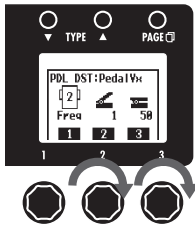
- INPUT VOL : contrôle le niveau d'entrée.
- OUTPUT VOL : contrôle le niveau de sortie (n'affecte pas le volume du rythme ni du Looper).
- AUTO ASSIGN : quand un effet qui prend en charge l'assignation automatique est sélectionné, un paramètre est automatiquement assigné à la pédale comme suit.

Type d'effet	Paramètre
PedalVx	Freq
PedalCry	Freq
TheVibe	Speed
PDL Pitch	Bend
PDL MnPitch	Bend

- NO ASSIGN : aucune fonction n'est assignée aux pédales commutateurs.
- L'effet assigné à la pédale d'expression peut servir à mettre en/hors service un effet avec le commutateur de la pédale.

■ Réglez la plage de paramètre que la pédale peut couvrir.

- Tournez  de l'effet de droite pour fixer la valeur minimale.
- Tournez  de l'effet de droite pour fixer la valeur maximale.




CONSEIL

- La valeur minimale peut être réglée plus haut que la valeur maximale. Dans ce cas, enfoncer la pédale diminue la valeur et la remonter l'augmente.
- Quand on utilise AUTO ASSIGN, les valeurs minimale et maximale des paramètres sont fixées automatiquement et ne peuvent pas être changées.

7

Pour quitter le menu TOTAL

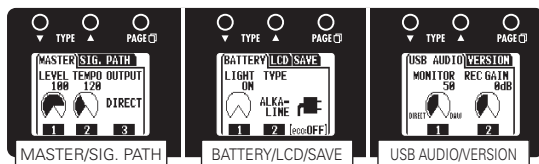
- Pressez  .

Changement de divers réglages

1 Pour activer le menu GLOBAL

GLOBAL

- Pressez .

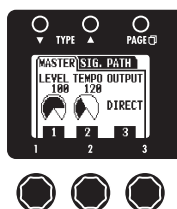


NOTE

- Les réglages des paramètres Global affectent tous les patches.

2 Pour régler le niveau général


- Tournez  de l'effet de gauche.

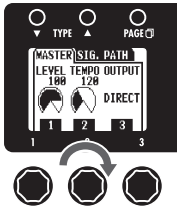


NOTE

- La plage de réglage est 0-120.

3 Pour régler le tempo général

- Tournez  de l'effet de gauche.

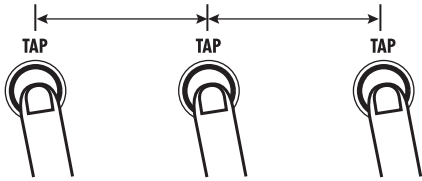


NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

■ Battue du tempo :


- Pressez  deux fois ou plus au tempo désiré.

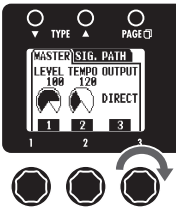


CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo à l'aide d'une pédale commutateur FS01 (vendue séparément) (voir page 17).


4 Pour sélectionner l'équipement connecté

- Tournez  de l'effet de gauche.



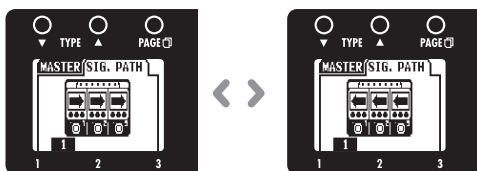
Valeur du paramètre	Signification
DIRECT	Pour brancher un casque ou des moniteurs de contrôle
COMBO FRONT	Pour se brancher à l'entrée d'un ampli combo ordinaire
STACK FRONT	Pour se brancher à l'entrée d'un ampli multicorps ordinaire
COMBO POWER AMP	Pour se brancher au retour d'un ampli combo ordinaire
STACK POWER AMP	Pour se brancher au retour d'un ampli multicorps ordinaire

5 Pour changer le sens de passage du signal

- Pressez  de l'effet de gauche.

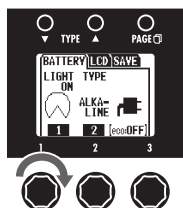


- Tournez  pour régler le sens de passage du signal.



6 Pour régler la temporisation du rétroéclairage

- Tournez  de l'effet du milieu.




NOTE

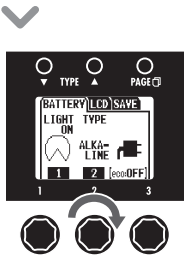
- Les options de réglage sont ON et 1–30 secondes.




CONSEIL

- L'électricité consommée peut être réduite en atténuant le rétroéclairage.

7 Pour sélectionner le type des piles

- Tournez  de l'effet du milieu pour régler le type des piles sur ALKALINE (alcalines) ou Ni-MH (nickel-hydrure de métal).



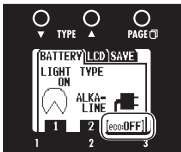
-  : Alimentation par piles
-  : Alimentation par adaptateur secteur
-  : Alimentation par bus USB

NOTE





- Réglez correctement le type des piles afin d'obtenir un affichage fidèle de la charge restante.

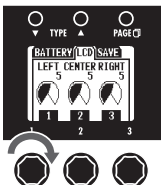
8 Pour contrôler le statut du mode économique




- Le réglage ON/OFF du mode économique (eco) est indiqué sous l'icône d'alimentation.



9 Pour régler le contraste de l'écran

- Pressez  de l'effet du milieu.
- Tournez  ,  et  de l'effet du milieu.



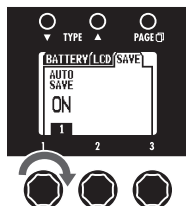
-  : Écran de gauche
-  : Écran central
-  : Écran de droite

10 Pour régler la sauvegarde automatique (AUTO SAVE)

- Pressez  de l'effet du milieu.



- Tournez  de l'effet du milieu.

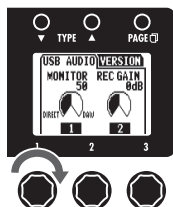


CONSEIL

- ON: les changements apportés au patch seront sauvegardés automatiquement.
- OFF: les changements apportés au patch ne seront sauvegardés que si vous le faites manuellement (voir page 14).

11 Pour régler la balance d'écoute de l'audio USB

- Tournez  de l'effet de droite.

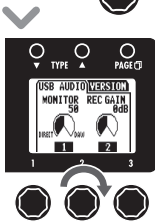


NOTE

- Cela règle la balance entre le signal sortant du logiciel DAW (ordinateur) et le signal DIRECT venant de l'unité (après les effets).
- La plage de réglage est 0-100.
- Réglez-le sur 0 pour n'entendre que le signal DIRECT ou sur 100 pour n'entendre que le signal de sortie de la DAW (ordinateur).

12 Pour régler le niveau d'enregistrement

- Tournez  de l'effet de droite.

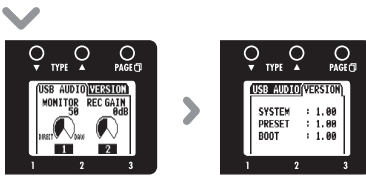


NOTE

- Cela règle le niveau du signal envoyé au logiciel DAW (ordinateur).
- La plage de réglage est de ± 6 dB.

13 Pour voir les versions de firmware


- Pressez  de l'effet de droite.



CONSEIL

- Vérifiez sur le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>) les dernières versions de firmware.

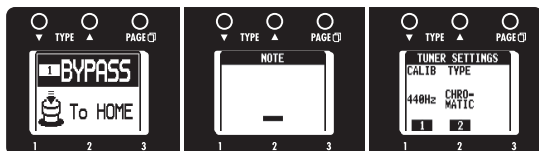
14 Pour quitter le menu GLOBAL

- Pressez  .

Emploi de l'accordeur

1 Pour activer l'accordeur

- Pressez  ² durant 1 seconde.

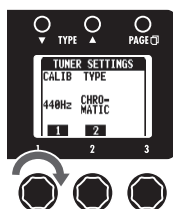


NOTE

- Tournez  de l'effet de gauche pour alterner entre BYPASS et MUTE.

2 Pour changer le diapason de l'accordeur

- Tournez  de l'effet de droite.

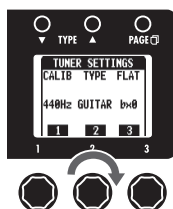


NOTE

- Le diapason (*la* médian) peut se régler de 435 à 445 Hz.
- Le diapason est mémorisé même quand l'interrupteur d'alimentation POWER est sur OFF.

3 Pour sélectionner le type d'accordeur

- Tournez  de l'effet de droite.



CHROMATIQUE

L'accordeur chromatique affiche le nom de la note la plus proche (au demi-ton) et de combien le son entrant est éloigné de cette note.

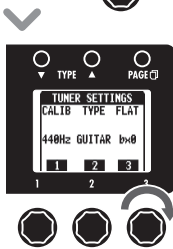
Autres types d'accordeur

Selon le type sélectionné, le nom de la corde la plus proche et l'écart entre le son entrant et cette note sont affichés. Choisissez parmi les accordages suivants.

Écran	Signification	Numéro de corde/Nom de note						
		7	6	5	4	3	2	1
GUITAR	Accordage standard pour guitares, y compris à 7 cordes	B (si)	E (mi)	A (la)	D (ré)	G (sol)	B (si)	E (mi)
OPEN A	En open A, les cordes à vide produisent un accord de A (la)	-	E (mi)	A (la)	E (mi)	A (la)	C# (do#)	E (mi)
OPEN D	En open D, les cordes à vide produisent un accord de D (ré)	-	D (ré)	A (la)	D (ré)	F# (fa#)	A (la)	D (ré)
OPEN E	En open E, les cordes à vide produisent un accord de E (mi)	-	E (mi)	B (si)	E (mi)	G# (sol#)	B (si)	E (mi)
OPEN G	En open G, les cordes à vide produisent un accord de G (sol)	-	D (ré)	G (sol)	D (ré)	G (sol)	B (si)	D (ré)
DADGAD	Cet autre accordage est souvent employé pour le tapping, etc.	-	D (ré)	A (la)	D (ré)	G (sol)	A (la)	D (ré)

4 Pour utiliser un accordage drop

- Tournez  de l'effet de droite.



NOTE

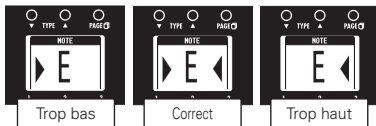
- Vous pouvez baisser l'accordage d'un (b x1), deux (b x2) ou trois (b x3) demi-tons.
- Le "Drop tuning" n'est pas possible quand TYPE est réglé sur CHROMATIC.

5 Pour accorder une guitare

- Jouez à vide la corde que vous désirez accorder et accordez-la.

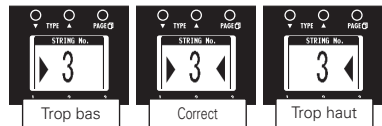
■ ACCORDEUR CHROMATIQUE

Le nom de la note la plus proche et l'exactitude de la hauteur jouée sont affichés.



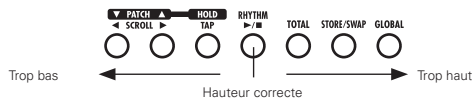
■ AUTRES ACCORDEURS

Le numéro de la corde la plus proche et l'exactitude de la hauteur jouée sont affichés.



CONSEIL

- Les touches situées au-dessus des écrans s'allument aussi pour témoigner de la justesse de l'accord.



6 Pour arrêter l'accordage

- Pressez   ou .

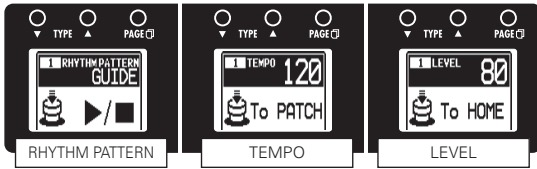
Emploi de rythmes

1 Pour activer un rythme

- Pressez  .



- Le pattern (motif) rythmique démarre et l'écran de réglage du rythme s'ouvre.

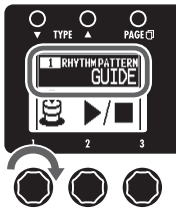


CONSEIL

- Vous pouvez utiliser un pattern rythmique en même temps que le Looper.

2 Pour sélectionner le pattern rythmique

- Tournez  de l'effet de gauche.

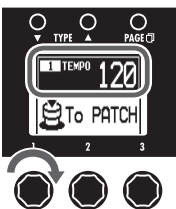


NOTE


- Voir page 59 pour les types de patterns.

3 Pour régler le tempo

- Tournez  de l'effet du milieu.



CONSEIL

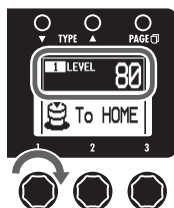
- Vous pouvez aussi régler le tempo avec  .

NOTE

- La plage de réglage est 40-250.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

4 Pour régler le niveau du rythme

- Tournez  de l'effet de droite.




NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

5 Pour arrêter le rythme

- Pressez  ¹.

CONSEIL


- Pressez  ¹ à nouveau pour redémarrer la lecture du pattern rythmique.

6 Pour terminer le réglage du rythme


■ Le rythme s'arrête et l'écran précédent revient

- Pressez .

■ Pour sélectionner un patch (pendant que le rythme joue)

- Pressez  ².

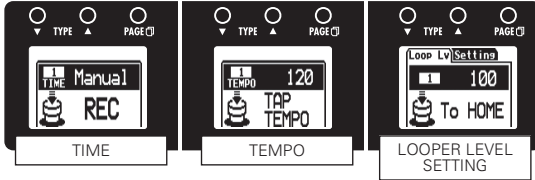
■ Pour revenir aux écrans d'accueil pendant que le rythme joue

- Pressez  ³.


Emploi du Looper

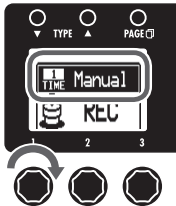
1 Pour activer le Looper

- Pressez  durant 1 seconde.



2 Pour régler la durée d'enregistrement

- Tournez  de l'effet de gauche.



Manual (manuel)

Utilisez la pédale commutateur pour lancer et arrêter l'enregistrement.

Note mark (symbole de note)

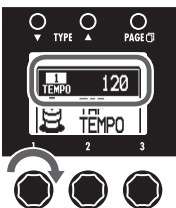
Fixez la durée d'enregistrement en réglant le tempo et le nombre de noires.

NOTE



- Le Looper peut enregistrer de 1,5 à 40 secondes (20 secondes si l'annulation UNDO est en service).
- Si le réglage (nombre de noires) ne tombe pas dans cette plage, il sera automatiquement ajusté.
- Changer le réglage de TIME effacera la boucle actuellement enregistrée.

3 Pour régler le tempo

- Tournez  de l'effet du milieu.



CONSEIL

- Vous pouvez aussi régler le tempo avec .
- S'il n'y a pas encore eu de boucle enregistrée, vous pouvez aussi régler le tempo en le battant sur .

NOTE

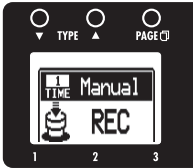
- La plage de réglage est 40-250.
- Changer le tempo effacera la boucle actuellement enregistrée.
- Ce réglage de tempo est utilisé par tous les effets, les rythmes et le Looper.

4 Pour enregistrer une phrase et la lire

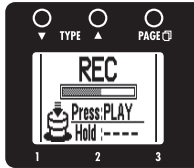
- Pressez  ¹.



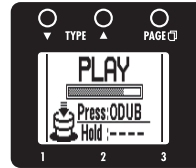
Enregistrement armé




Enregistrement



Lecture de boucle




■ En cas de réglage "Manual"

- Quand on presse à nouveau  ¹ ou quand la durée maximale d'enregistrement (environ 40 secondes) est atteinte, la lecture en boucle démarre (et "PLAY" s'affiche).

■ En cas de réglage sur un symbole de note

- L'enregistrement se poursuit durant le temps fixé puis la lecture en boucle commence (et "PLAY" s'affiche).

CONSEIL

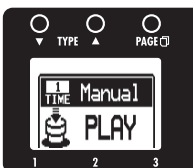
- Durant l'enregistrement, pressez  ² pour annuler l'enregistrement.

NOTE

- Durant la lecture d'un rythme, l'enregistrement démarre après le précompte.
- Comme une quantification est appliquée durant la lecture du rythme, même si vous arrêtez l'enregistrement un peu à contre-temps, l'ajustement se fera automatiquement et la boucle sera lue avec un timing correct.


5 Pour arrêter la lecture en boucle

- Pressez  ².



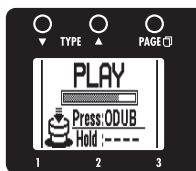
6 Pour enregistrer par dessus une boucle enregistrée

■ Pour commencer la superposition

- Durant la lecture en boucle, pressez  ¹.



Lecture de boucle



Superposition (Overdub)



■ Pour arrêter la superposition

- Pressez à nouveau  ¹.



Superposition (Overdub)



Lecture de boucle

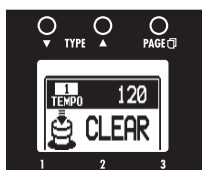


7 Pour effacer la boucle

- Pressez  ² durant 1 seconde.



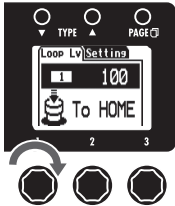
- "CLEAR" s'affiche.



8 Pour régler le volume de la boucle

■ Pour régler le volume de la phrase bouclée

- Pressez  de l'effet de droite.

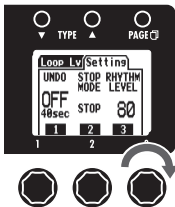


NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

■ Pour régler le volume du rythme

- Pressez  de l'effet de droite et tournez .



NOTE

- La plage de réglage est 0-100.

9 Pour revenir aux écrans d'accueil

- Pressez .

CONSEIL

- Vous pouvez revenir aux écrans d'accueil pendant qu'une boucle est lue.

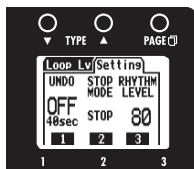
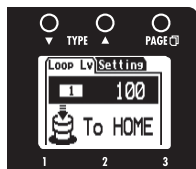
NOTE

- Revenir aux écrans d'accueil n'effacera pas la boucle.
- Couper l'alimentation effacera la boucle.

10 Pour changer les réglages du Looper

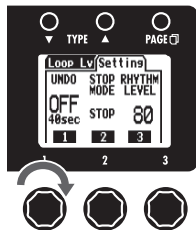
- Pressez  de l'effet de droite.

PAGE 



■ Pour activer la fonction UNDO (annuler)


- Tournez  de l'effet de droite.




NOTE

- Quand l'annulation Undo est en service (ON), la durée maximale d'enregistrement de boucle est limitée à 20 secondes.

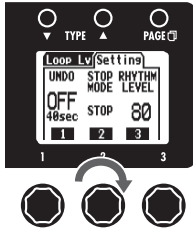
CONSEIL

- Quand l'annulation Undo est en service (ON), vous pouvez annuler la dernière superposition d'enregistrement en pressant  durant 1 seconde.

Après annulation, vous pouvez rétablir l'enregistrement en pressant  à nouveau durant 1 seconde, ce qui restaure la dernière superposition.


■ Pour sélectionner le mode d'arrêt (STOP MODE)

- Tournez  de l'effet de droite.



STOP MODE	Façon dont s'arrête la lecture
STOP	La lecture s'arrête immédiatement
FINISH	La lecture s'arrête à la fin de la boucle
FADE OUT	La lecture s'arrête après un fondu décroissant

CONSEIL

- Même avec un réglage sur "FINISH" ou "FADE OUT", vous pouvez immédiatement arrêter la lecture en maintenant pressée .

Emploi des fonctions d'interface audio

Cette unité peut être employée avec des ordinateurs faisant tourner les systèmes d'exploitation suivants.

■ Systèmes d'exploitation (OS) compatibles

Windows

Windows® XP SP3 (32 bits) ou plus récent

Windows® Vista SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus récent

Windows® 7 (32 bits, 64 bits)

32 bits : Intel® Pentium® 4, 1,8 GHz ou plus rapide, 1 Go de RAM ou plus

64 bits : Intel® Pentium® DualCore, 2,7 GHz ou plus rapide, 2 Go de RAM ou plus

Mac

OS X 10.5/10.6/10.7

Intel® Core Duo, 1,83 GHz ou plus rapide

1 Go de RAM ou plus

■ Quantification (résolution en bits)

16 bits

■ Fréquence d'échantillonnage

44,1kHz

Pour des détails sur les fonctions d'enregistrement, de lecture et autres, veuillez lire le guide de prise en main fourni.

CONSEIL

- Vous pouvez régler la balance entre les signaux du **GB/GBX** et ceux de l'ordinateur (voir page 24).
- Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement (voir page 25).
- Avec l'interrupteur d'alimentation POWER sur OFF, le **GB/GBX** peut être relié à un ordinateur par USB et alimenté par le bus USB.

NOTE

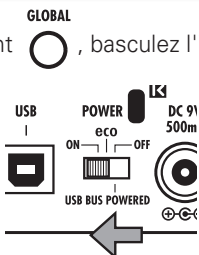
- Pour écouter le signal de la guitare connectée après passage par votre logiciel DAW (ordinateur), réglez la balance USB AUDIO MONITOR sur 100 (voir page 24). Avec d'autres valeurs de réglage, les signaux de l'ordinateur et du **GB/GBX** seront mixés, ce qui donnerait l'impression que le signal de sortie est traité par un effet flanger.

Réglage de la pédale d'expression

1 Pour calibrer sa sensibilité


- Tout en pressant , basculez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.

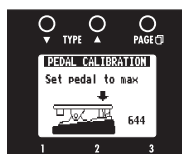
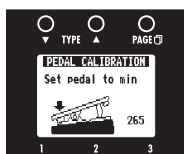
GLOBAL



NOTE

- Calibrez la pédale si :
 - Presser la pédale n'a pas beaucoup d'effet.
 - Le volume ou le son change trop quand vous ne pressez que légèrement la pédale.

- En suivant les instructions affichées, bougez la pédale et pressez  à chaque fois.



- Quand le calibrage est fini, "OK!" s'affiche dans l'écran et le mode de jeu démarre.

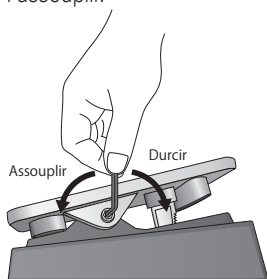
CONSEIL

- Si "ERROR!" s'affiche, reprenez le calibrage depuis le début.

2 Pour régler le couple

Vous pouvez utiliser une clé hexagonale (clé Allen) de 5 mm pour régler le couple de la pédale d'expression.

- Insérez la clé hexagonale dans la vis de réglage du couple sur le côté de la pédale. Tournez-la dans le sens horaire pour durcir la pédale et dans le sens anti-horaire pour l'assouplir.



NOTE

- Faites attention quand vous desserrez une vis de réglage de couple, car si vous la desserrez trop, elle peut sortir de l'unité ce qui empêche la pédale de se maintenir en place.

Mise à jour du firmware

Pour télécharger la dernière version de l'application de mise à jour du firmware :

- Visitez le site web ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

CONSEIL

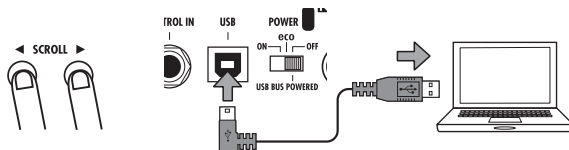
- Ouvrez le menu GLOBAL pour vérifier les versions actuelles de firmware (voir page 25).

1 Préparation de la mise à jour du firmware

- Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation POWER est bien réglé sur OFF.



- Tout en pressant en même temps  , branchez l'unité à un ordinateur au moyen du câble USB.



- L'écran VERSION UPDATE s'affiche.



2 Pour mettre à jour le firmware

- Lancez sur votre ordinateur l'application de mise à jour de la version et exécutez la mise à jour.

NOTE

- Ne débranchez pas le câble USB pendant la mise à jour du firmware.

CONSEIL

- Voir le site web ZOOM pour des instructions sur la façon d'utiliser l'application.

3 Pour terminer la mise à jour

- Quand le **GB/GBX** a fini sa mise à jour, "Complete!" s'affiche.



- Débranchez le câble USB.

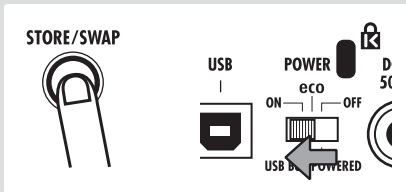
CONSEIL

- La mise à jour de la version de firmware n'efface pas les patches sauvegardés.

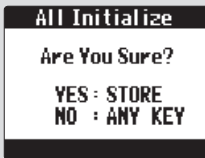
Restauration des réglages d'usine par défaut du **GB/GBX**

1. Pour utiliser la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Tout en pressant ^{STORE/SWAP} , réglez l'interrupteur d'alimentation POWER sur ON.




- L'écran All Initialize s'affiche.



2. Pour exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser)

- Pressez ^{STORE/SWAP} .

NOTE








- Pressez n'importe quelle touche autre que ^{STORE/SWAP}  pour annuler.









CONSEIL

- Exécuter la fonction All Initialize (tout initialiser) restaurera tous les réglages d'usine par défaut du **GB/GBX**, y compris ceux de ses patches. N'utilisez pas cette fonction à moins d'être certain que cela soit ce que vous voulez faire.









006	NoiseGate	C'est un noise gate qui coupe le son durant les pauses de jeu.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
	Page02	Règle la sensibilité d'effet.				Règle le niveau de sortie.								
007	DirtyGate	Ce gate de style vintage possède un mode de fermeture caractéristique.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	THRSH	1-25		P	Level	0-150		P				
	Page02	Règle la sensibilité d'effet.				Règle le niveau de sortie.								
008	GraphicEQ	Cette unité a un égaliseur six bandes.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	160Hz	-12-12			400Hz	-12-12			800Hz	-12-12		
		Page02	Renforce ou atténue la bande de fréquences basses (160 Hz).				Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes-basses (400 Hz).				Renforce ou atténue la bande de fréquences moyennes (800 Hz).			
	Page03	Level	0-150		P	Renforce ou atténue la bande de fréquences très hautes (6.4 kHz).				Renforce ou atténue la bande des harmoniques (12 kHz).				
	Page04	Règle le niveau de sortie.												
009	ParaEQ	C'est un égaliseur paramétrique à 2 bandes.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Freq1	20Hz-20kHz			Q1	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain1	-12-12		
		Page02	Règle la fréquence centrale d'EQ1.				Règle le Q d'EQ1.				Règle le gain d'EQ1.			
	Page03	Freq2	20Hz-20kHz			Q2	0.5, 1, 2, 4, 8, 16			Gain2	-12-12			
	Page04	Règle la fréquence centrale d'EQ2.				Règle le Q d'EQ2.				Règle le gain d'EQ2.				
	Page05	Level	0-150		P	Règle le niveau de sortie.								
010	CombFLTR	Cet effet utilise le filtre en peigne obtenu par fixation de la modulation du flanger comme un égaliseur.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Freq	1-50		P	Reso	-10-10		P	Mix	0-100		P
	Page02	Règle la fréquence accentuée.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page03	HIDMP	0-10			Level	0-150		P	Règle le niveau de sortie.				
011	AutoWah	Cet effet wah-wah varie en fonction de l'intensité d'attaque du médiateur.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
	Page02	Règle la sensibilité de l'effet.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle le niveau de sortie.				
012	Resonance	Cet effet fait varier la fréquence du filtre de résonance en fonction de l'intensité d'attaque des cordes.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Sense	-10-1, 1-10		P	Reso	0-10		P	Level	0-150		P
	Page02	Règle la sensibilité de l'effet.				Règle l'intensité du son de résonance de l'effet.				Règle le niveau de sortie.				

Types et paramètres d'effet

013	Cry	Cet effet fait varier le son comme un modulateur parlant.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Range	1-10		P	Reso	0-10		P	Sense	-10-1, 1-10		P
	Page02	Bal	0-100		P	Level	0-150		P	Règle la sensibilité de l'effet.			
		Règle la plage de fréquences traitée par l'effet.			Règle l'intensité du son de résonance de modulation.			Règle le niveau de sortie.			Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.		
014	M-Filter	Ce filtre suiveur d'enveloppe a le timbre d'un filtre passe-bas MOOG MF-101 et une large plage de réglage.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Freq	0-100		P	Sense	0-10			Reso	0-10		P
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			VLCTY	Fast, Slow		
	Page03	Bal	0-100		P	Level	0-150		P	Règle la vitesse d'action du filtre.			
		Règle la fréquence minimale du filtre suiveur d'enveloppe.			Règle la sensibilité d'effet.			Règle la résonance d'effet.			Règle le type de filtre.		
		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			Règle l'ampleur du filtrage appliqué.			Règle le niveau de sortie.					
015	Step	Cet effet spécial donne au son un caractère à paliers.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Depth	0-100			Rate	0-50			Reso	0-10		P
	Page02	Shape	0-10			Level	0-150		P	Règle l'intensité du son de résonance de modulation.			
		Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la vitesse de la modulation.			Règle l'enveloppe d'effet.			Règle le niveau de sortie.		
016	SeqFLTR	Ce filtre séquenceur a le timbre d'un Z.Vex Seek-Wah.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Step	2-8			PTRN	1-8			Speed	1-50		P
	Page02	Shape	0-10			Reso	0-10		P	Level	0-150		P
		Règle le nombre de pas de séquence.			Règle le motif (pattern) d'effet.			Règle la vitesse de modulation.			Règle l'enveloppe du son d'effet.		
		Règle la résonance d'effet.			Règle le niveau de sortie.								
017	RndmFLTR	Cet effet de filtrage change aléatoirement le caractère sonore.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Speed	1-50			Range	0-100		P	Reso	0-10		P
	Page02	Type	HPF, BPF, LPF			Chara	2Pole, 4Pole			Bal	0-100		P
	Page03	Level	0-150		P					Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle la vitesse de modulation.			Règle la plage de fréquences affectée.			Règle la résonance d'effet.			Règle le type de filtre.		
		Règle le niveau de sortie.			Règle l'ampleur du filtrage appliqué.								
018	Booster	Le booster augmente le gain du signal pour rendre le son plus puissant.											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					
019	OverDrive	Simulation de la pédale d'effet Boss OD-1, la première pédale d'effet dénommée "overdrive".											
	Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
	Page02	Règle le gain.			Règle le timbre.			Règle le niveau de sortie.					







020	 T Scream	Simulation de la TS808 Ibanez, adorée par de nombreux guitaristes comme booster et ayant inspiré bon nombre de clones.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
021	 Governor	Simulation de l'effet de distorsion Guv'nor Marshall.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
022	 Dist+	Simulation de l'effet MXR distortion+ qui a rendu la distorsion populaire dans le monde entier.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
023	 Dist 1	Simulation de la pédale de distorsion Boss DS-1, qui s'est vendue pendant très longtemps.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
024	 Squeak	Simulation de la très populaire ProCo Rat célèbre pour sa distorsion acérée.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
025	 FuzzSmile	Simulation de la Fuzz Face, qui a fait l'histoire du rock grâce à son design plein d'humour et à sa sonorité formidable.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
026	 GreatMuff	Simulation de la Big Muff Electro-Harmonix, adorée par de célèbres artistes dans le monde entier pour son gros son doux de fuzz.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P
027	 MetalWRLD	Simulation de la pédale Boss Metal Zone, caractérisée par un long sustain et des bas-médiums puissants.												
			Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
		Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100			Level	0-150		P






Types et paramètres d'effet

028 HotBox 	Simulation du préampli compact Matchless Hot Box avec lampe intégrée.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
029 Z Clean 	Son clair neutre original de Zoom.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
030 Z MP1 	Son original créé en mélangeant les caractéristiques d'un MP1 ADA et d'un JCM800 MARSHALL.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
031 Z Bottom 	Son à haut gain qui accentue les fréquences basses et moyennes.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
032 Z Dream 	Son à haut gain pour guitare solo basé sur le canal Lead du Mesa Boogie Road King Série II.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
033 Z Scream 	Son à haut gain original bien équilibré des basses aux hautes fréquences.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
034 Z Neos 	Son crunch modélisé d'après un amplificateur combo britannique de classe A modifié.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				
035 Z Wild 	Son à haut gain avec saturation encore renforcée.												
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tone	0-100		Level	0-150		P	
Page02	Règle le gain.				Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.				

036	Lead	Son de distorsion brillant et moelleux.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			
037	ExtremeDS	Cet effet de distorsion se targue du plus haut gain au monde.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tone	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			
038	Aco.Sim	Cet effet change le son d'une guitare électrique en son de guitare acoustique.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Top	0-100	P	Body	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le son de corde caractéristique des guitares acoustiques.		Règle la résonance de caisse des guitares acoustiques.		Règle le niveau de sortie.			
039	FD COMBO	Son modélisé d'un Fender Twin Reverb ('65), adoré par les guitaristes dans divers genres.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.			
	Page03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100		
	Page02	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1				
	Page03	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.					
040	DELUXE-R	Son modélisé d'un Fender Deluxe Reverb de 1965.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.			
	Page03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100		
	Page02	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1				
	Page03	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.					
041	FD VIBRO	Son modélisé d'un Fender Vibroverb '63.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.			
	Page03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100		
	Page02	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1				
	Page03	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.					
042	US BLUES	Son crunch d'un Fender Tweed Bassman.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100	P	Tube	0-100	Level	0-150	P
	Page02	Règle le gain.		Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.			
	Page03	Trebl	0-100	Middl	0-100	Bass	0-100		
	Page02	Règle le volume des hautes fréquences.		Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
	Page03	Prese	0-100	CAB	Voir Tableau 1				
	Page03	Règle le volume des super hautes fréquences.		Sélectionne le baffle.					








Types et paramètres d'effet

043	VX COMBO	Son modélisé d'un ampli combo britannique typique du son Liverpool des années 1960.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Règle le gain.											
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.											
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1						
	Règle le volume des super hautes fréquences.												
	Sélectionne le baffle.												
044	VX JMI	Simule le son d'un des premiers modèles d'ampli combo britannique de classe A.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Règle le gain.											
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.											
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1						
	Règle le volume des super hautes fréquences.												
	Sélectionne le baffle.												
045	BG CRUNCH	Son crunch d'un ampli combo Mesa Boogie MkIII.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Règle le gain.											
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.											
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1						
	Règle le volume des super hautes fréquences.												
	Sélectionne le baffle.												
046	MATCH 30	Son modélisé d'un DC-30 (canal 1), l'ampli combo emblématique de Matchless.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Règle le gain.											
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.											
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1						
	Règle le volume des super hautes fréquences.												
	Sélectionne le baffle.												
047	CAR DRIVE	Modélise le son d'un petit ampli combo haut de gamme Carr Mercury.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Règle le gain.											
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.											
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1						
	Règle le volume des super hautes fréquences.												
	Sélectionne le baffle.												
048	TW ROCK	Ce son crunch utilise le canal saturé d'un ampli artisanal américain, le Two Rock Emerald 50.											
		Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3			
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150		P
		Règle le gain.											
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100		
		Règle le volume des hautes fréquences.											
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1						
	Règle le volume des super hautes fréquences.												
	Sélectionne le baffle.												









049	STONE CITY	Modélise le son du Sound City 50 Plus Mark 2, un légendaire amplificateur britannique.												
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3								
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.						
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.						
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1							
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.										
050	HW STACK	Son modélisé du légendaire amplificateur britannique entièrement à lampes Hiwatt Custom 100.												
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3								
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.						
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.						
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1							
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.										
051	TANGERINE	Modélise l'Orange Graphic 120 avec son design et sa sonorité uniques.												
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3								
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.						
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.						
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1							
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.										
052	B-BREAKER	Modélise le son d'un ampli combo Marshall 1962 Bluesbreaker.												
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3								
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.						
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.						
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1							
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.										
053	MS CRUNCH	Le son crunch du Marshall 1959 qui a donné naissance à de nombreuses légendes.												
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3								
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.						
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.						
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1							
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.										
054	MS 1959	Modélise le son d'un Marshall 1959 Plexi de 1969.												
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3								
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100			Level	0-150			P
		Règle le gain.			Règle la compression d'ampli à lampes.			Règle le niveau de sortie.						
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100			
		Règle le volume des hautes fréquences.			Règle le volume des fréquences moyennes.			Règle le volume des basses fréquences.						
	Page03	Prese	0-100			CAB	Voir Tableau 1							
	Règle le volume des super hautes fréquences.			Sélectionne le baffle.										



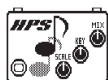




Types et paramètres d'effet

055	MS DRIVE	Le son à haut gain d'un multicorps Marshall JCM2000.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.						Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100	
	Règle le volume des hautes fréquences.						Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
Page03	Prese	0-100				CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.						Sélectionne le baffle.					
056	BGN DRIVE	Simule le son lead du canal 3 d'un Bogner Ecstasy.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.						Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100	
	Règle le volume des hautes fréquences.						Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
Page03	Prese	0-100				CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.						Sélectionne le baffle.					
057	BG DRIVE	Le son à haut gain du canal rouge du Mesa Boogie Dual Rectifier (mode vintage).										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.						Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100	
	Règle le volume des hautes fréquences.						Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
Page03	Prese	0-100				CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.						Sélectionne le baffle.					
058	DZ DRIVE	Le son à haut gain du canal 3 de l'ampli guitare allemand Diezel Herbert, réalisé à la main, avec 3 canaux contrôlables indépendamment.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.						Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100	
	Règle le volume des hautes fréquences.						Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
Page03	Prese	0-100				CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.						Sélectionne le baffle.					
059	ALIEN	Simule le son à haut gain du Engl Invader, aux basses puissantes.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.						Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100	
	Règle le volume des hautes fréquences.						Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
Page03	Prese	0-100				CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.						Sélectionne le baffle.					
060	REVO-1	Simule le son à haut gain d'un Krank Revolution 1 Plus.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
	Page01	Gain	0-100		P	Tube	0-100		Level	0-150		P
		Règle le gain.						Règle la compression d'ampli à lampes.		Règle le niveau de sortie.		
	Page02	Trebl	0-100			Middl	0-100			Bass	0-100	
	Règle le volume des hautes fréquences.						Règle le volume des fréquences moyennes.		Règle le volume des basses fréquences.			
Page03	Prese	0-100				CAB	Voir Tableau 1					
	Règle le volume des super hautes fréquences.						Sélectionne le baffle.					

061 Tremolo	Cet effet fait varier le volume à cadence régulière.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	Depth	0-100		P	Rate	0-50			P	Level	0-150			P	
	Règle l'amplitude de modulation.				Règle la vitesse de modulation.				Règle le niveau de sortie.							
Page02	Wave	UP 0-UP 9, DWN 0-DWN 9, TRI 0-TRI 9			P											
Règle la forme d'onde de modulation.																
062 Slicer	Cet effet crée un son rythmique en découpant continuellement l'entrée.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	PTTRN	1-20			Speed	1-50			P	Bal	0-100			P	
	Règle le motif (pattern) d'effet.				Règle la vitesse de modulation.				Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.							
Page02	THRSH	0-50			Level	0-150			P							
Règle le seuil d'effet.				Règle le niveau de sortie.												
063 Phaser	Cet effet ajoute au son sa copie déphasée.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	Rate	1-50			P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8			Level	0-150			P	
	Règle la vitesse de la modulation.				Règle le son du type d'effet.				Règle le niveau de sortie.							
Page02																
064 DuoPhase	Cet effet combine deux phasers.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	RateA	1-50			P	RateB	1-50, SyncA, RvrsA			P	Level	0-150			P
	Règle la vitesse de modulation (LFO A).				Règle la vitesse de modulation (LFO B).				Règle le niveau de sortie.							
	Page02	ResoA	0-10			P	ResoB	0-10			P	Link	Seri, Para, STR			
Règle la résonance de modulation (LFO A).				Règle la résonance de modulation (LFO B).				Règle la liaison des deux phasers.								
Page03	DPT_A	1-100			P	DPT_B	1-100			P						
Règle l'amplitude de modulation (LFO A).				Règle l'amplitude de modulation (LFO B).												
065 WarpPhase	Ce phaser a un effet unidirectionnel.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	Speed	1-50			P	Reso	0-10			P	Level	0-150			P
	Règle la vitesse de modulation.				Règle la résonance d'effet.				Règle le niveau de sortie.							
Page02	DRCTN	Go, Back														
Règle la direction de déformation.																
066 Chorus	Cet effet mixe le son d'origine avec sa copie à hauteur décalée pour ajouter mouvement et épaisseur.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	Depth	0-100			Rate	1-50			P	Mix	0-100			P	
	Règle l'amplitude de la modulation.				Règle la vitesse de la modulation.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.							
Page02	Tone	0-10			Level	0-150			P							
Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.												
067 Detune	En mixant un son d'effet légèrement désaccordé avec le son d'origine, ce type d'effet donne un chorus sans trop de sensation de modulation.															
	Bouton 1				Bouton 2				Bouton 3							
	Page01	Cent	-25-25			PreD	0-50				Mix	0-100			P	
	Règle le désaccord en centièmes de demi-ton.				Règle le temps de pré-retard du son d'effet.				Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.							
Page02	Tone	0-10			Level	0-150			P							
Règle le timbre.				Règle le niveau de sortie.												








Types et paramètres d'effet

068	VintageCE	C'est une simulation de la CE-1 BOSS.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Comp	0-9	Rate	1-50	P	Mix	0-100	P		
		Règle la sensibilité du compresseur.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	Level	0-150								
		Règle le niveau de sortie.									
069	StereoCho	C'est un chorus stéréo à son clair.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Depth	0-100	P	Rate	1-50	P	Mix	0-100	P	
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150	P				
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.							
070	Ensemble	C'est un ensemble de chorus disposant d'un mouvement tridimensionnel.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	1-50	P	Mix	0-100	P	
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.					
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150	P				
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.							
071	VinFLNGR	Ce son de flanger analogique est similaire à celui d'un MXR M-117R.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	J	P	Reso	-10-10	P
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.					
	Page02	PreD	0-50	P	Mix	0-100		P	Level	0-150	P
		Règle le pré-retard du son d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					
072	Flanger	C'est un son d'avion à réaction comme celui d'un flanger ADA.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Depth	0-100	P	Rate	0-50	J	P	Reso	-10-10	P
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle l'intensité de la résonance de modulation.					
	Page02	PreD	0-50	P	Mix	0-100		P	Level	0-150	P
		Règle le pré-retard du son d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.		Règle le niveau de sortie.					
073	DynaFLNGR	Avec ce flanger dynamique, le volume du son d'effet change en fonction du niveau du signal entrant.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	J	P	Sense	-10-1, 1-10	P
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la sensibilité de l'effet.					
	Page02	Reso	-10-10	P	Level	0-150		P			
		Règle l'intensité de la résonance de modulation.		Règle le niveau de sortie.							
074	Vibrato	Cet effet ajoute automatiquement du vibrato.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Depth	0-100		Rate	0-50	J	P	Bal	0-100	P
		Règle l'amplitude de la modulation.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.					
	Page02	Tone	0-10		Level	0-150		P			
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.							
075	Octave	Cet effet ajoute les sons situés une et deux octaves sous le son non traité.									
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3					
	Page01	Oct1	0-100	P	Oct2	0-100	P	Dry	0-100	P	
		Règle le niveau du son de l'octave inférieure.		Règle le niveau du son situé deux octaves en dessous.		Règle le volume du son sec (non traité).					
	Page02	Chara	0-100		Tone	0-10		Level	0-150	P	
		Règle le caractère de l'effet.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.					








076	PitchSHFT	Cet effet transpose le son vers le haut ou le bas.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Shift	-12 -12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
	Page02	Fine	-25-25	Level	0-150	P			
		Règle la transposition par demi-tons. "0" donne un effet de désaccord.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.		Règle le niveau de sortie.					
077	MonoPitch	C'est un pitch shifter avec peu d'écart du son pour le jeu monophonique (simple note).							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Shift	-12 -12 , 24	Tone	0-10	Bal	0-100	P	
	Page02	Fine	-25 - 25	Level	0-150	P			
		Règle la transposition par demi-tons. "0" donne un effet de désaccord.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle finement la transposition par centièmes de demi-ton.		Règle le niveau de sortie.					
078	HPS	Ce pitch shifter intelligent produit un son d'effet transposé en fonction des réglages de gamme et de tonalité.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Scale	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Voir Tableau 2)	Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0-100	P	
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	P			
		Règle la hauteur du son transposé ajouté au son d'origine.		Règle la tonique (fondamentale) de la gamme utilisée pour la transposition.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.			
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.					
079	BendCho	Cet effet de pitch bend utilise le signal entrant comme déclencheur et traite chaque note séparément.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Depth	0-100	Time	0-50	P	Bal	0-100	P
	Page02	Mode	Up, Down	Tone	0-10		Level	0-150	P
		Règle l'ampleur d'effet.		Règle le temps qui s'écoule avant le début de l'effet.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle la direction du pitch bend.		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.			
080	RingMod	Cet effet produit un son résonant métallique. Régler le paramètre "Freq" entraîne un changement drastique du caractère sonore.							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Freq	1-50	P	Tone	0-10	Bal	0-100	P
	Page02	Level	0-150	P					
		Règle la fréquence de modulation.		Règle le timbre.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle le niveau de sortie.							
081	BitCrush	Cet effet crée un son basse fidélité ("lo-fi").							
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	Bit	4-16	SMPL	0-50	P	Bal	0-100	P
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	P			
		Règle la résolution en bits.		Règle la fréquence d'échantillonnage.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.					
082	Bomber	Cet effet produit un son explosif à l'attaque du médiateur.				FS	Trigger		
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
	Page01	PTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1-100	P	Bal	0-100	P
	Page02	THRSH	0-50	Power	0-30		Tone	0-10	
	Page03	Level	0-150	P					
		Règle le type de son d'effet.		Règle la longueur des réverbérations.		Règle la balance entre son d'origine et son d'effet.			
		Règle le seuil d'effet.		Règle la force du son explosif.		Règle le timbre.			
		Règle le niveau de sortie.							









Types et paramètres d'effet

083	MonoSynth	Cet effet produit le son d'une guitare-synthé monophonique (jeu note à note) qui détecte la hauteur du signal entrant.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Synth	0-100		P	Dry	0-100		P	Level	0-150
084	Z-Organ	Cet effet simule un son d'orgue.										
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Upper	0-100		P	Lower	0-100		P	Dry	0-100
085	Delay	Ce retard long a une durée maximale de 2500 ms.						FS	Hold, InputMute			
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Time	1-2500			F.B	0-100		P	Mix	0-100
086	TapeEcho	Cet effet simule un écho à bande. Changer le paramètre "Time" change la hauteur des échos.						FS	InputMute			
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Time	1-2000			F.B	0-100		P	Mix	0-100
087	ModDelay	Cet effet de retard permet l'emploi d'une modulation.						FS	InputMute			
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Time	1-2000			F.B	0-100		P	Mix	0-100
088	AnalogDly	Cette simulation de retard analogique a un long retard d'une durée maximale de 2500 ms.						FS	Hold, InputMute			
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Time	1-2500			F.B	0-100		P	Mix	0-100
089	ReverseDL	Ce retard inversé est un long retard d'une durée maximale de 1250 ms.						FS	Hold, InputMute			
		Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3						
		Page01	Time	10-1250			F.B	0-100		P	Bal	0-100






090	MultiTapD	Cet effet produit plusieurs sons retardés avec des retards différents.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	Time 1-2500 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	PTTRN 1-8 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	Tone 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le temps de retard.	Règle le motif (pattern) de retard, qui va de rythmique à aléatoire.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.	
091	DynaDelay	Ce retard dynamique règle le volume du son d'effet en fonction du niveau du signal entrant.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Sense -10--1, 1-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le temps de retard.	Règle la sensibilité d'effet.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle le niveau de sortie.	
092	FilterDly	Cet effet filtre un son retardé.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	Rate 1-50 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Depth 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Reso 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page03	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le temps de retard.	Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle la vitesse de la modulation.	Règle l'amplitude de la modulation.	Règle l'intensité de la résonance de modulation.
		Règle le niveau de sortie.		
093	PitchDly	Cet effet transpose le son retardé.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Pitch -12-12 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Tone 0-10 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le temps de retard.	Règle la transposition appliquée au son retardé.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle le timbre.	Règle le niveau de sortie.
094	StereoDly	Ce retard stéréo permet de régler séparément les temps de retard gauche et droit.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	TimeL 1-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	TimeR 1-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	LchFB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RchFB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Page03	LchLv 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	RchLv 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	
		Règle le temps de retard du canal gauche.	Règle le temps de retard du canal droit.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle la réinjection du canal gauche.	Règle la réinjection du canal droit.	Règle le niveau de sortie.
		Règle le niveau du retard du canal gauche.	Règle le niveau du retard du canal droit.	
095	PhaseDly	Cet effet applique un phaser au son retardé.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	Time 1-2000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	FB 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	Rate 1-50 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Color 4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le temps de retard.	Règle l'ampleur de la réinjection.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle la vitesse de la modulation.	Règle le son du type d'effet.	Règle le niveau de sortie.
096	TrgHldDly	Ce retard échantillonne et bloque, déclenché par l'attaque de corde.	FS	InputMute
		Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3
	Page01	Time 10-1000 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Duty 25-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Mix 0-100 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	Page02	THRSH 0-30 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Level 0-150 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		Règle le temps de retard.	Règle le temps de production du son 'sample-and-hold'.	Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.
		Règle le seuil d'effet.	Règle le niveau de sortie.	

Types et paramètres d'effet

097	HD Reverb	C'est une reverb haute définition.						FS	InputMute
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	0-100	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	PreD	1-200	HPF	0-10	Level	0-150	P	
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle la fréquence du filtre passe-haut.		Règle le niveau de sortie.					
098	Hall	Cet effet reverb simule l'acoustique d'une salle de concert.						FS	InputMute
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	1-30	P	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	P			
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
099	Room	Cet effet reverb simule l'acoustique d'une pièce.						FS	InputMute
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	1-30	P	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	P			
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
100	TiledRoom	Cet effet reverb simule l'acoustique d'une pièce carrelée.						FS	InputMute
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	1-30	P	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	P			
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
101	Spring	Cet effet reverb simule une reverb à ressort.						FS	InputMute
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	1-30	P	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	P			
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
102	Arena	Cet effet reverb simule l'acoustique d'un très grand site comme une enceinte sportive.						FS	InputMute
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	1-30	P	Tone	0-10	Mix	0-100	P
	Règle la durée des réverbérations.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	PreD	1-100	Level	0-150	P			
Règle le retard du son de reverb par rapport à l'entrée du son d'origine.		Règle le niveau de sortie.							
103	EarlyRef	Cet effet ne reproduit que les réflexions premières de la réverbération.							
	Page01	Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3			
		Decay	1-30	Shape	-10-10	P	Mix	0-100	P
	Règle la durée de la réverbération.		Règle l'enveloppe d'effet.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	Tone	0-10	Level	0-150	P			
Règle le timbre.		Règle le niveau de sortie.							

104	Air	Cet effet reproduit l'ambiance d'une pièce, pour créer de la profondeur spatiale.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	Size	1-100	Tone	0-10	Mix	0-100	P	
	Règle la taille de l'espace.		Règle le timbre.		Règle la quantité de son d'effet mixée avec le son d'origine.				
	Page02	Ref	0-10	P	Level	0-150	P		
Règle la quantité des réflexions murales.		Règle le niveau de sortie.							
105	Comp+OD	Cet effet combine compresseur et saturation (overdrive).							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	Comp	0-10	Gain	0-100	P	Level	0-150	
	Règle la force du compresseur.		Règle le gain de l'overdrive.		Règle le niveau de sortie.				
	Page02	Tone	0-100						
Règle le timbre de l'overdrive.									
106	Comp+Phsr	Cet effet combine compresseur et phaser.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	Comp	0-10	Rate	1-50	P	Level	0-150	
	Règle la force du compresseur.		Règle la vitesse de la modulation.		Règle le niveau de sortie.				
	Page02	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8						
Règle la couleur sonore du phaser.									
107	Comp+AWah	Cet effet combine compresseur et wah-wah automatique.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	Comp	0-10	Sense	10-1, 1-10	P	Level	0-150	
	Règle la force du compresseur.		Règle la sensibilité de wah-wah auto.		Règle le niveau de sortie.				
	Page02	Reso	0-10	P					
Règle la résonance de wah-wah auto.									
108	Cho+Dly	Cet effet combine chorus et delay.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	ChoRt	1-50	P	ChoMx	0-100	P	DlyTm	1-2000
	Règle la vitesse du chorus.		Règle le mixage du chorus.		Règle le temps de retard.				
	Page02	DlyFB	0-100	P	DlyMx	0-100	P	Level	0-150
Règle la réinjection du retard.		Règle le mixage du retard.		Règle le niveau de sortie.					
109	Dly+Rev	Cet effet combine chorus et delay.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	DlyTm	1-1500	P	DlyMx	0-100	P	RevMx	0-100
	Règle le temps de retard.		Règle le mixage du retard.		Règle le mixage de reverb.				
	Page02	DlyFB	0-100	P	Level	0-150	P		
Règle la réinjection du retard.		Règle le niveau de sortie.							
110	Cho+Rev	Cet effet combine chorus et reverb.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	ChoRt	1-50	P	ChoMx	0-100	P	RevMx	0-100
	Règle la vitesse du chorus.		Règle le mixage du chorus.		Règle le mixage de reverb.				
	Page02	Level	0-150	P					
Règle le niveau de sortie.									
111	FLG+VCho	Cet effet combine flanger et chorus vintage.							
			Bouton 1		Bouton 2		Bouton 3		
	Page01	FigDp	0-100	P	FigRt	0-50	P	ChoMx	0-100
	Règle l'amplitude de flanger.		Règle la vitesse de flanger.		Règle le mixage de chorus vintage.				
	Page02	ChoRt	1-50	P	Level	0-150	P		
Règle la vitesse de chorus vintage.		Règle le niveau de sortie.							

Types et paramètres d'effet

	112 PedalVx Simule une pédale wah-wah britannique vintage.											
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3				
	Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150	
Page02	Règle la fréquence mise en exergue.			Règle le mixage avec le son non traité.			Règle le niveau de sortie.					
	113 PedalCry Simule une pédale wah-wah CRYBABY vintage.											
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3				
	Page01	Freq	1-50		P	DryMX	0-100		P	Level	0-150	
Page02	Règle la fréquence mise en exergue.			Règle le mixage avec le son non traité.			Règle le niveau de sortie.					
	114 TheVibe Ce son vibrant possède des ondulations uniques.											
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3				
	Page01	Speed	0-50		P	Depth	0-100		P	Bias	0-100	
Page02	Règle la vitesse de modulation.			Règle l'amplitude de la modulation.			Règle la pente de modulation de forme d'onde.					
	115 PDL Pitch Utilisez une pédale d'expression pour changer la hauteur en temps réel avec cet effet.											
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3				
	Page01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)			Tone	0-10			Bend	0-100	
Page02	Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.			Règle le timbre.			Règle l'ampleur de la transposition.					
	116 PDL MnPit C'est un pitch shifter spécialement prévu pour un son monophonique (jeu note à note), qui permet de changer la hauteur en temps réel depuis la pédale d'expression.											
		Bouton 1			Bouton 2			Bouton 3				
	Page01	Color	1-9 (Voir Tableau 3)			Tone	0-10			Bend	0-100	
Page02	Règle le type de changement de hauteur par la pédale d'expression.			Règle le timbre.			Règle l'ampleur de la transposition.					
	Mode	Up, Down			Level	0-150		P				
	Règle la direction du changement de hauteur sur Up (haut) ou Down (bas).			Règle le niveau de sortie.								





■ Tableau 1

Type	Baffle et haut-parleurs modélisés
FD COMBO 2x12	Baffle Fender Twin Reverb ('65) avec 2 haut-parleurs Jensen de 12 pouces
DELUXE-R 1X12	Baffle Fender Deluxe Reverb avec 1 haut-parleur Jensen de 12 pouces
FD VIBRO 2x10	Baffle Fender Vibroverb ('63) avec 2 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
US BLUES 4x10	Baffle Fender Tweed Bassman avec 4 haut-parleurs Jensen de 10 pouces
VX COMBO 2x12	Baffle d'ampli combo britannique avec 2 haut-parleurs Celestion Alnico de 12 pouces
VX JMI 2x12	Premier modèle de baffle d'ampli combo britannique avec 2 haut-parleurs Celestion Alnico de 12 pouces
BG CRUNCH 1x12	Baffle Mesa Boogie MkIII avec 1 haut-parleur Electro Voice de 12 pouces
MATCH 30 2x12	Baffle Matchless DC30 avec 2 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
CAR DRIVE 1x12	Baffle Carr Mercury avec 1 haut-parleur Eminence de 12 pouces
TW ROCK 1x12	Baffle Two Rock Emerald 50 avec 1 haut-parleur Fane de 12 pouces
TONE CITY 4x12	Baffle avec 4 haut-parleurs Fane de 12 pouces
HW STACK 4x12	Baffle Hivatt Custom 100 avec 4 haut-parleurs Fane de 12 pouces
TANGERINE 4x12	Baffle Orange Graphic 120 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
B-BREAKER 2x12	Baffle Marshall Bluesbreaker avec 2 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS CRUNCH 4x12	Baffle Marshall 1959 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS 1959 4x12	Baffle Marshall 1959 B avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
MS DRIVE 4x12	Baffle Marshall JCM2000 avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
BGN DRIVE 4x12	Baffle Bogner Ecstasy avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
BG DRIVE 4x12	Baffle Mesa Boogie Dual Rectifier avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
DZ DRIVE 4x12	Baffle Diezel Herbert avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
ALIEN 4x12	Baffle Engl Invader avec 4 haut-parleurs Celestion de 12 pouces
REVO-1 4x12	Baffle Krank Revolution 1 Plus avec 4 haut-parleurs Eminence de 12 pouces
OFF	Pas de baffle utilisé.

■ Tableau 2

Réglage	Gamme employée	Intervalle	Réglage	Gamme employée	Intervalle
-6	Majeure	6te inf.	3	Majeure	3ce sup.
-5		5te inf.	4		4te sup.
-4		4te inf.	5		5te sup.
-3		3ce inf.	6		6te sup.
-m	Mineure	3ce inf.			
m		3ce sup.			

■ Tableau 3

Color	 Pédale min.	Pédale max. 	Color	 Pédale min.	Pédale max. 
1	0 centième	+1 octave	6	-1 octave + son sec	+1 octave + son sec
2	0 centième	+2 octaves	7	-700 centièmes + son sec	+500 centièmes + son sec
3	0 centième	-100 centièmes	8	Doublage	Désaccord + son sec
4	0 centième	-2 octaves	9	-∞ (0 Hz) + son sec	+1 octave + son sec
5	0 centième	-∞			

Guide de dépannage

L'unité ne s'allume pas

- Vérifiez que le commutateur POWER est réglé sur "ON". Si vous utilisez l'alimentation par bus, vérifiez que le commutateur est sur "OFF" avant de brancher le câble USB.
- Si vous utilisez des piles, vérifiez qu'elles sont encore chargées.

Pas de son ou volume très faible

- Vérifiez les connexions (→P4–5).
- Réglez le niveau du patch (→P16).
- Réglez le niveau master (→P20).
- Si vous réglez le volume avec une pédale d'expression, assurez-vous qu'un volume convenable a été réglé avec la pédale.
- Vérifiez que l'unité n'est pas en mode Mute (→P26).

Il y a beaucoup de bruit

- Vérifiez que les câbles blindés que vous utilisez ne sont pas défectueux.
- N'utilisez qu'un authentique adaptateur secteur ZOOM.

Le son souffre de distorsion/le timbre est bizarre

- Réglez le paramètre OUTPUT en fonction de l'équipement de sortie (→P21).
- Réglez le commutateur Active/Passive en fonction du type des micros de votre guitare ou de l'appareil directement raccordé au **GB/GBX** (→P5).

Un effet ne fonctionne pas

- Si la capacité de traitement d'effet est dépassée, "DSP Full!" apparaît dans l'écran d'effet. Dans ce cas, l'effet est court-circuité (→P10).

La pédale d'expression ne fonctionne pas bien

- Vérifiez les réglages de la pédale d'expression (→P18).
- Réglez la pédale d'expression (→P37).

Enregistrement faible dans une DAW

- Vérifiez le réglage du niveau d'enregistrement (→P25).

Les piles se déchargent rapidement

- Vérifiez que vous n'employez pas des piles au manganèse. Les piles alcalines doivent procurer 6 heures d'autonomie.
- Vérifiez le réglage du type de piles (→P23).
- Indiquez le type de piles utilisé pour un affichage plus précis de la charge restante.

Caractéristiques techniques

Types d'effet	116 types	
Nombre d'effets simultanés	6	
Nombre de banques/patches	10 patches x 10 banques	
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz	
Conversion A/N	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois	
Conversion N/A	24 bits avec suréchantillonnage 128 fois	
Traitement du signal	32 bits à virgule flottante & 32 bits à virgule fixe	
Réponse en fréquence	20-20 kHz +1 dB, -3 dB (charge de 10 kΩ)	
Écrans	LCD x 3	
Entrée	Jack 6,35 mm mono standard	
	Niveau d'entrée nominal	-20 dBm
	Impédance d'entrée	1 MΩ
	ACTIVE/PASSIVE (sélecteur)	
Sortie R	Jack 6,35 mm mono standard	
	Niveau de sortie maximal :	
	Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)	
L/MONO/PHONES	Jack 6,35 mm stéréo standard (ligne/casque)	
	Niveau de sortie maximal :	
	Ligne : +5 dBm (avec impédance de charge en sortie de 10 kΩ ou plus)	
	Casque : 20 mW + 20 mW (sous charge de 32 Ω)	
SORTIE SYMÉTRIQUE	Connecteur XLR	
	Impédance de sortie	
	100 Ω (pt chaud-masse, pt froid-masse), 200 Ω (pt chaud-pt froid)	
	PRE/POST (commutable par sélecteur)	
	Suppression de masse (commutable par sélecteur GND LIFT)	
Entrée de commande	Pour FP01/FP02/FS01	
Alimentation	Adapt. secteur CC 9V (moins au centre), 500 mA (AD-16 ZOOM)	
	Batteries	6 heures de fonctionnement continu avec
		4 piles alcalines AA
	USB	alimentation par le bus
Dimensions	G3 170 mm (P) x 234 mm (L) x 54 mm (H)	
	G3X 175 mm (P) x 323 mm (L) x 66 mm (H)	
USB	Audio USB	
Poids	G3 1,2 kg	
	G3X 1,6 kg	
Options	Pédale d'expression FP01/FP02 et pédale commutateur FS01	

• 0dBm = 0,775 Vrms

Liste des rythmes

N°	Nom du pattern	Mesure
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

N°	Nom du pattern	Mesure
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

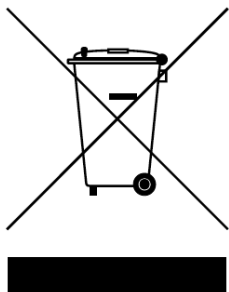
N°	Nom du pattern	Mesure
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

Pour les pays de l'UE



Déclaration de conformité :

Ce produit se conforme aux exigences de la directive EMC 2004/108/CE, de la directive basse tension 2006/95/CE, de la directive ErP 2009/125/CE et de la directive RoHS 2011/65/UE



Mise au rebut des appareils électriques et électroniques usagés

(applicable aux pays européens disposant d'un système de tri sélectif des ordures)

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage signifie que ce produit ne doit pas être traité comme un déchet domestique. A la place, il doit être amené au point de collecte pertinent pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. En veillant à ce que ce produit soit correctement mis au rebut, vous aiderez à empêcher les éventuelles conséquences négatives sur l'environnement et la santé humaine qui pourraient autrement être causées par un rejet inapproprié de ce produit. Le recyclage des matériaux aidera à économiser les ressources naturelles. Pour des informations plus détaillées sur le recyclage de ce produit, veuillez contacter votre mairie, le service de traitement des ordures ou le magasin où vous avez acheté le produit.

zoom

ZOOM CORPORATION

4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japon

<http://www.zoom.co.jp>

G3/G3X-5003-1